

**PERANCANGAN
KOMIK MUSA MEMBEBAHKAN BANGSA ISRAEL
BERDASARKAN ALKITAB SEBAGAI MEDIA
EDUKASI ROHANI KEPADA ANAK**



Garit Karenobel

1012043024

**PROGRAM STUDI S-1
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2016/2017**

**PERANCANGAN
KOMIK MUSA MEMBEBAHKAN BANGSA ISRAEL
BERDASARKAN ALKITAB SEBAGAI MEDIA
EDUKASI ROHANI KEPADA ANAK**



Garit Karenobel
NIM 1012043024

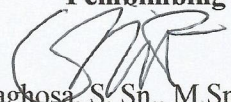
**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2017**

Tugas Akhir Karya Desain berjudul :

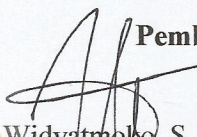
**PERANCANGAN KOMIK MUSA MEMBEBAHKAN BANGSA ISRAEL
BERDASARKAN ALKITAB SEBAGAI MEDIA EDUKASI ROHANI KEPADA ANAK**

diajukan oleh Garit Karenobel 1012043024, Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah
disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada pada 18 Januari 2017 dan telah memenuhi syarat
untuk diterima

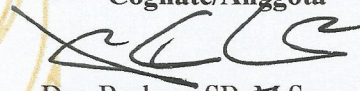
Pembimbing I


Terra Bajraghosa, S. Sn., M.Sn.
19810412 200604 1 004


Pembimbing II


FX. Widyatmoko, S. Sn., M.Sn.
19750710 200501 1 001

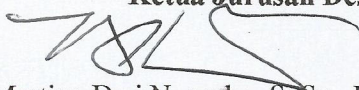
Cognate/Anggota


Drs. Baskoro SB, M.Sn.
19650522 199203 1 003

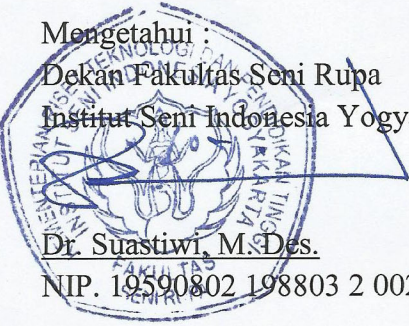
**Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual**


Indiria Maharsi, S. Sn., M.Sn.
19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan Desain


Martino Dwi Nugroho, S. Sn., MA.
NIP. 19770315 200212 1 002

Mengetahui :
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya sampaikan kepada Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Kuasa. Karena berkat, rahmat, serta karunia-Nya akhirnya saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni ini untuk memenuhi sebagian persyaratan guna menyelesaikan jenjang pendidikan S-1 ini.

Tugas Akhir Karya Seni ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Dengan penuh rasa hormat, terima kasih, dan penghargaan yang setinggi-tingginya, saya sampaikan ucapan terima kasih secara tulus kepada:

1. Prof. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastawi Triatmodjo, M.Des, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Martino Dwi Nugroho, S. Sn., MA., selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Indiria Maharsi, S. Sn., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Terra Bajraghosa, S.Sn.,M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I.
6. FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II.
7. Drs. Baskoro SB, M.Sn., selaku Dosen Penguji Ahli.
8. Heningtyas Widowati, S.Pd., selaku Dosen Wali.
9. Kedua orang tua yang selalu mendukung dan memberikan semangat dalam mengerjakan tugas akhir ini .
10. Thenia Verena yang menjadi motivasi dan semangat saya untuk rajin pergi ke kampus.
11. Teman-teman Institut Seni Indonesia Yogyakarta, terutama Desain Komunikasi Visual Angkatan 2010 yang telah menjadi saudara selama berada di kampus.
12. Seluruh pihak-pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Akhir kata, semoga Tugas Akhir Karya Seni ini dapat berguna untuk perkembangan karya seni khususnya desain dan semua penikmat seni pada umumnya.

Yogyakarta, 18 Januari 2017

Penulis,

Garit Karenobel



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Garit Karenobel

NIM : 1012043024

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan bahwa karya perancangan tugas akhir ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya, konsep karya ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 18 Januari 2017

Penulis

Garit Karenobel

ABSTRAK

Alkitab merupakan kitab suci kepercayaan umat Kristiani yang menjadi panutan mereka dalam menjalani kehidupan beragamanya, dan salah satu cerita di dalamnya terdapat kisah Musa yang sangat terkenal dan menarik. Dengan menggunakan komik sebagai medianya, membaca kisah Musa akan lebih mudah dan menyenangkan dari pada harus membaca dari Alkitab secara langsung, terutama bagi anak-anak. Anak-anak dapat membaca kisah Musa tanpa harus merasa bosan karena pada komik terdapat banyak gambar-gambar yang dapat mengilustrasikan kisah Musa di dalam Alkitab.

Komik Jepang atau manga begitu populer dikalangan anak-anak. Perancangan ini akan menggunakan gaya ilustrasi komik manga *One Piece* karya Eichiro Oda yang memiliki gambar lucu serta ekspresif. Gaya ilustrasi manga *One Piece* sangatlah cocok untuk anak-anak yang menyukai sesuatu yang lucu. Selain itu komik ini juga akan dibuat *full colour* sehingga dapat terlihat lebih menarik.

Komik Musa ini nantinya akan dapat membuat anak-anak menjadi tahu tentang kisah Musa dan secara tidak langsung mengajarkan mereka tentang membaca Alkitab yang merupakan salah satu cara memberikan edukasi rohani kepada anak sejak dini.

Kata kunci: Alkitab, Komik, Musa

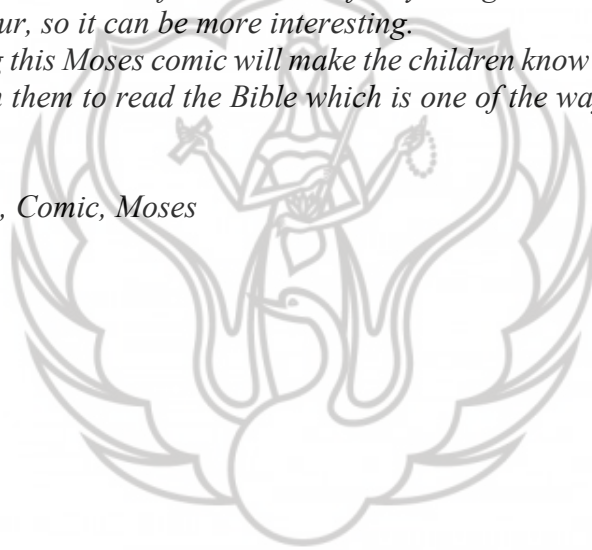
ABSTRACT

The Bible is a holy book for Christians who became a role models for them to understand their religion, and there is one interesting story in Bible who became so popular, that's the story of Moses. By using comic as a media, reading Moses story will be more easier and fun rather than reading the Bible directly, especially for children. They can read Moses stories without feeling bored because there is a lot pictures in comic who can illustrated Moses story from the Bible.

Japanese Comic or Manga is so popular among of children nowadays. And this comic will be using One Piece manga comic from Eichiro Oda as a illustrating style, because it have funny and expressive style. One Piece illustrating style is very suitable for children, because most of them likes a funny things. And also this comic will be created full colour, so it can be more interesting.

By reading this Moses comic will make the children know about Moses story, and this is also teach them to read the Bible which is one of the way to give them spiritual education early.

Keywords: Bible, Comic, Moses





Be Water, My Friend

-Bruce Lee-

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
MOTO.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xvii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Perancangan	4
D. Batasann Masalah.....	5
E. Manfaat Perancangan.....	5
F. Metode Perancangan.....	6
G. Sistematika Perancangan.....	11
H. Skematika Perancangan	12
 BAB II LANDASAN TEORI	 13
A. Tinjauan Tentang Komik	13
1. Pengertian Komik.....	13
2. Sejarah Perkembangan Komik	14
a. Komik Dunia.....	14
1). Komik Amerika	15
2). Komik Eropa.....	18

3). Komik Jepang.....	20
b. Komik Indonesia.....	22
1). Awal Mula Komik Indonesia	22
2). Pengaruh Barat dan Cina (1931-1954)	24
3). Kembali ke Kebudayaan Nasional (1954-1960)	27
4). Periode Medan (1960-1963).....	28
5). Komik Nasionalisme ala Soekarno (1963-1965).....	29
6). Massa Roman Remaja (1964-1966)	30
7). Mengembalikan Ketertiban atas Nama Pancasila (1966-1967)	30
8). Menuju Stabilitas (1968-1971).....	31
9). Tenggelamnya Komik Indonesia (1990-2000).....	32
3. Bentuk dan Jenis Komik.....	33
a. Komik Berdasarkan Bentuknya	33
1). Komik Strip (<i>Comic Strips</i>).....	33
2). Buku Komik (<i>Comic Books</i>).....	34
3). Novel Grafis (<i>Graphic Novel</i>)	34
4). Komik Kompilasi	36
5). Komik Online (<i>Web Comic</i>)	37
b. Komik Berdasarkan Jenis Cerita	38
1). Komik Edukasi	38
2). Komik Promosi (Komik Iklan).....	39
3). Komik Wayang.....	40
4). Komik Silat.....	40
4. Elemen Komik.....	41
a. Ilustrasi.....	41
b. Balon Kata	42
1). Balon Ucapan	43
2). Balon Pikiran	43

3). <i>Caption</i>	44
c. Panel.....	44
d. Sudut Pandang dan Ukuran Gambar dalam Panel.....	46
1). Sudut Pandang	46
a). <i>Bird Eye View</i>	46
b). <i>High Angle</i>	47
c). <i>Low Angle</i>	47
d). <i>Eye Level</i>	4
e). <i>Frog Eye</i>	48
2). Ukuran Gambar dalam Panel.....	49
a). Close Up.....	49
b). Extreme Close Up.....	49
c). <i>Medium Shot</i> atau <i>Intermediate Shot</i>	50
d). Long Shot.....	50
e). <i>Extreme Long Shot</i>	51
e. Parit.....	51
f. Bunyi Huruf.....	52
B. Tinjauan Tentang Alkitab.....	53
1. Alkitab.....	53
2. <i>Pentateukh</i>	57
C. Tinjauan Tentang Media Edukasi.....	58
1. Media Edukasi.....	58
2. Kegunaan Media Edukasi dalam Proses Belajar Mengajar.....	58
3. Jenis-jenis Media.....	59
a. Media Grafis	60
1). Gambar / Foto	60
2). Sketsa	61
3). Diagram.....	61

4). Bagan / <i>Chart</i>	61
5). Grafik (<i>Graphs</i>)	62
6). Kartun	62
7). Poster.....	62
8). Peta dan <i>Globe</i>	63
9). Papan Flanel.....	63
10). Papan Bulletin.....	63
b. Media Audio	64
1). Radio	64
2). Alat Perekam Pita Magnetik	64
3). Laboratorium Bahasa	65
c. Media Proyeksi Diam.....	65
1). Film Bingkai	65
2). Film Rangkaian.....	65
3). Media Transparansi.....	66
4). Proyektor Tak Tembus Pandang.....	66
5). Mikrofis.....	66
6). Film	67
7). Film Gelang	67
8). Televisi (TV).....	67
9). Video.....	68
10). Permainan dan Simulasi.....	68
D. Tinjauan Tentang Rohani	69
1. Pengertian Rohani	69
2. Pilar-Pilar Rohani	70
a. Doa.....	70
b. Hidup di Hadirat Allah	71
c. Jalan Cinta Kasih	71

d. Keterbukaan terhadap bimbingan Roh Kudus.....	71
E. <i>Review</i> Komik Alkitab.....	72
1. <i>Review</i> Cerita Musa dalam Komik Cerita Alkitab Holy Comics :	
Perjanjian Lama 1.....	72
2. <i>Review</i> Cerita Musa dalam Power Bible 02 : Musa Pemimpin Bangsa Israel	82
3. Tinjauan dari Segi Cerita.....	93
4. Tinjauan dari Segi Hiburan	93
5. Tinjauan dari Segi Edukasi.....	94
F. Tinjauan Buku Komik Musa Yang Akan Dirancang.....	95
1. Tinjauan Cerita Musa Membebaskan Bangsa Israel	95
2. Tinjauan Tema Cerita.....	103
3. Tinjauan Aspek Penting Dalam Komik.....	103
4. Tinjauan Fungsi Komik dan Peranan Komik Sebagai Media	105
G. Analisis.....	107
1. <i>What</i> (Apa)	107
2. <i>Who</i> (Siapa)	107
3. <i>Where</i> (Dimana)	107
4. <i>When</i> (Kapan).....	108
5. <i>Why</i> (Mengapa)	108
6. <i>How</i> (Bagaimana).....	108
H. Kesimpulan dan Usulan Pemecahan Masalah.....	109
1. Kesimpulan	109
2. Usulan Pemecahan Masalah.....	110

BAB III KONSEP DESAIN	111
A. Tujuan Kreatif.....	111
B. Strategi Kreatif.....	112
1. Target <i>Audience</i>	112
a. Geografis.....	112
b. Demografis.....	112
2. Format dan Ukuran Komik	113
3. Tema dan Isi Cerita Buku Komik	113
C. Program Kreatif	114
1. Deskripsi Buku	114
a. Judul Buku Komik.....	114
b. Sinopsis.....	115
c. Deskripsi Karakter.....	118
1). Musa	118
2). Firaun Pertama	119
3). Firaun Kedua	119
4). Harun	119
5). Miriam	119
6). Putri Firaun.....	120
7). Zipora	120
8). Yokhebed.....	120
d. Tipografi	121
e. Warna	122
f. Gaya Ilustrasi.....	123
g. Gaya Layout.....	124

BAB IV VISUALISASI.....	125
A. Studi Visual dan Data Visual	126
1. Studi Visual Gaya Ilustrasi.....	126
2. Studi dan Data Visual Karakter.....	127
a. Studi dan Data Visual Prajurit Mesir	127
b. Studi dan Data Visual Orang Israel.....	128
c. Studi dan Data Visual Musa.....	129
d. Studi dan Data Visual Firaun	131
e. Studi dan Data Visual Harun.....	133
3. Data dan Studi Visual Setting dan lain-lain	134
a. Studi dan Data Visual Rumah Israel	134
b. Studi dan Data Visual Istana Firaun.....	135
c. Studi dan Data Visual Semak yang Terbakar.....	136
d. Studi dan Data Visual Ular dari Tongkat Musa	137
B. Studi Warna.....	138
C. Studi Tipografi	139
1. <i>Font</i> untuk Judul	139
2. <i>Font</i> untuk Balon Kata dan Caption.....	140
3. <i>Font</i> untuk Efek Suara	142
D. Isi Komik.....	143
1. <i>Cover</i> Depan	143
2. <i>Cover</i> Belakang.....	145
3. Halaman Jeda	146
4. Halaman Pesan Moral	147
E. Media Pendukung	148
1. Desain Poster	148
2. Desain Pembatas Buku.....	149
3. Desain <i>X-Banner</i>	150

4. Desain Katalog Pameran	151
5. Desain <i>Sticker</i>	152
F. Sketsa <i>Layout</i> Komik	153
G. <i>Final</i> Desain	172
BAB V PENUTUP	210
A. Kesimpulan	210
B. Saran	211
DAFTAR PUSTAKA	212
LAMPIRAN	214



DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1	: Komik <i>The Yellow Kid</i> karya Richard F. Outcault	15
Gambar 2	: Komik <i>DC</i> dan <i>Marvel</i> dengan Superheronya	17
Gambar 3	: Komik <i>Tintin</i> karya Herge	19
Gambar 4	: Komik <i>One Piece</i> karya Eichiro Oda.....	21
Gambar 5	: Komik <i>Bleach</i> karya Tite Kubo	22
Gambar 6	: Adegan pada gulungan Wayang Beber	23
Gambar 7	: Komik <i>Put On</i> karya Kho Wang Gie	25
Gambar 8	: Komik <i>Sie Djin Koei</i>	26
Gambar 9	: Komik <i>Sri Asih</i> karya R.A Kosasih.....	27
Gambar 10	: Komik Nasionalisme.....	29
Gambar 11	: Komik <i>Si Buta dari Gua Hantu</i> karya Ganes TH	32
Gambar 12	: Komik <i>Si Juki</i> karya Faza Meonk.....	34
Gambar 13	: Buku Komik <i>Si Buta dari Gua Hantu</i>	35
Gambar 14	: Novel Grafis <i>Twilight</i>	35
Gambar 15	: Komik Kompilasi <i>Cuma di Indonesia</i>	36
Gambar 16	: Komik <i>Online</i> pada situs ngomik.com.....	37
Gambar 17	: Komik Edukatif.....	39
Gambar 18	: Ilustrasi pada komik <i>Si Buta dari Gua Hantu</i>	42
Gambar 19	: Balon Kata.....	44
Gambar 20	: Panel.....	45
Gambar 21	: <i>Bird Eye View</i>	46
Gambar 22	: <i>High Angle</i>	47
Gambar 23	: <i>Low Angle</i>	47
Gambar 24	: <i>Eye Level</i>	48

Gambar 25 : <i>Frog Eye</i>	48
Gambar 26 : <i>Close Up</i> (kiri) dan <i>Extreme Close Up</i> (kanan).	49
Gambar 27 : <i>Medium Shot</i>	50
Gambar 28 : <i>Long Shot</i>	50
Gambar 29 : <i>Extreme Long Shot</i>	51
Gambar 30 : Parit.	52
Gambar 31 : Bunyi Huruf (<i>Sound Lettering</i>)	52
Gambar 32 : Cuplikan Komik Cerita Alkitab <i>Holy Comic</i>	80
Gambar 33 : Cuplikan <i>Power Bible</i> 02 Musa, Pemimpin Bangsa Israel	91
Gambar 34 : Skema Klasifikasi Warna	121
Gambar 35 : Contoh Gaya Ilustrasi Manga Kartunal Komik <i>One Piece</i>	122
Gambar 36 : Karakter dalam komik <i>One Piece</i> (Kiri) dan karakter Musa yang diadaptasi dari gaya komik <i>One Piece</i> (Kanan)	125
Gambar 37 : Data Visual Prajurit Mesir	126
Gambar 38 : Studi Visual Prajurit Mesir (<i>Sketsa, Layout, Final Desain</i>)	126
Gambar 39 : Data Visual Orang Israel	127
Gambar 40 : Studi Visual Orang Israel (<i>Sketsa dan Final Desain</i>)	127
Gambar 41 : Data Visual Musa saat 40 tahun	128
Gambar 42 : Studi Visual Musa (40tahun) (<i>Sketsa, Layout, Final Desain</i>)	128
Gambar 43 : Data Visual Musa saat 80 tahun	129
Gambar 44 : Studi Visual Musa saat 80 tahun (<i>Sketsa, Layout, Final Desain</i>)	129
Gambar 45 : Data Visual Firaun 1.	130
Gambar 46 : Studi Visual Firaun 1 (<i>Sketsa, Layout, Final Desain</i>).	130
Gambar 47 : Data Visual Firaun 2	131
Gambar 48 : Studi Visual Firaun 2 (<i>Sketsa, Layout, Final Desain</i>)	131
Gambar 49 : Data Visual Harun	132
Gambar 50 : Studi Visual Harun (<i>Sketsa, Layout, Final Desain</i>)	132
Gambar 51 : Data Visual Rumah-rumah Israel	133

Gambar 52 : Studi Visual Rumah Israel (Sketsa dan <i>Final</i> Desain).....	133
Gambar 53 : Data Visual Istana Firaun.....	134
Gambar 54 : Studi Visual Istana Firaun (Sketsa dan <i>Final</i> Desain)	134
Gambar 55 : Data Visual Semak yg terbakar.....	135
Gambar 56 : Studi Visual Semak yang Terbakar (Sketsa, <i>Final</i> Desain).....	135
Gambar 57 : Data Visual Ular dari Tongkat	136
Gambar 58 : Studi Visual Ular dari Tongkat (Sketsa dan <i>Final</i> Desain).....	136
Gambar 59 : <i>Scene</i> Normal (kiri) dan <i>Scene Timeskip</i> (kanan)	137
Gambar 60 : <i>Layout Cover</i> Depan Terpilih	142
Gambar 61 : <i>Final</i> Desain <i>Cover</i> Depan.....	143
Gambar 62 : <i>Final</i> Desain <i>Cover</i> Belakang.....	144
Gambar 63 : <i>Final</i> Desain Halaman Jeda	145
Gambar 64 : <i>Final</i> Desain Halaman Pesan Moral	146
Gambar 65 : <i>Final</i> Desain Poster Pameran.....	147
Gambar 66 : <i>Final</i> Desain Pembatas Buku.....	148
Gambar 67 : <i>Final</i> Desain X-Banner.....	149
Gambar 68 : <i>Final</i> Desain Katalog Pameran	150
Gambar 69 : <i>Final</i> Desain <i>Sticker</i>	151

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Komunikasi adalah suatu hal yang sering dilakukan oleh manusia, setiap harinya kita berkomunikasi dengan orang lain dengan berbagai cara untuk menyampaikan maksud dan tujuan kita. Proses berkomunikasi sendiri secara umum terdiri dari 2 macam cara, yaitu secara verbal yakni komunikasi dengan menggunakan bahasa dan kata-kata dalam bentuk suara dan visual yakni komunikasi menggunakan sebuah media gambar atau tulisan. Proses berkomunikasi menggunakan gambar sudah dikenal oleh manusia sejak ribuan taun lalu, ini dibuktikan dengan banyak ditemukannya bukti-bukti pra sejarah seperti gambar-gambar pada dinding goa dan juga artefak-artefak lainnya. Gambar-gambar tersebut digunakan karena pada jaman dulu orang-orang belum mengenal bahasa verbal dan juga tulisan. Dan di jaman sekarang yang sudah modern ini fungsi dari komunikasi sudah begitu luas, salah satunya adalah pada bidang pendidikan.

Pendidikan atau edukasi merupakan suatu hal yang sangat penting dan mendasar bagi seseorang, dengan memiliki pendidikan yang baik maka kualitas seseorang dapat terlihat lebih baik juga dimata orang-orang disekitarnya. Umumnya, pemberian pendidikan terhadap seseorang sudah dimulai sejak orang tersebut masih kecil atau anak-anak, karena anak-anak sangat mudah terpengaruh oleh berbagai macam hal di sekitarnya, dengan memberikan pendidikan secara dini, kita dapat mengarahkan anak-anak ke

arah yang lebih baik agar kelak menjadi seseorang dengan kepribadian yang baik.

Salah satu jenis pendidikan pokok atau utama yang harus diberikan kepada anak-anak adalah pendidikan rohani. Pendidikan rohani di jaman sekarang ini sangatlah penting karena banyaknya pengaruh-pengaruh yang buruk yang berada disekitar kita yang beredar luas melalui media elektronik seperti acara televisi, dan internet. Kebanyakan anak-anak tersebut akan dengan polos menirukan atau mencontoh hal-hal yang mereka lihat karena mereka masih belum mengerti. Tentu saja hal ini memberikan efek buruk pada anak tersebut nantinya jika dibiarkan terus menerus dan tanpa adanya pengawasan serta pendidikan rohani dari orang tua. Dengan memberikan pendidikan rohani sejak dini kepada anak-anak maka orang tua dapat mengurangi efek negatif dari media-media yang diterima oleh anak-anak tersebut.

Ada banyak cara yang dapat digunakan dapat memberikan pendidikan rohani kepada anak-anak, sebagai kaum kristiani kebanyakan orang tua memberikannya dengan cara bercerita tentang kisah-kisah dalam Alkitab dan mulai mengajarkan cara berdoa kepada anak. Membaca kisah-kisah dalam Alkitab memang sangatlah menarik dan bermanfaat, tetapi hal itu kurang berlaku bagi anak-anak karena pasti sangat membosankan, tetapi dengan menggunakan media visual kita dapat membuat anak-anak lebih tertarik dalam mendalami isi-isi Alkitab. Salah satunya adalah dengan media visual yang berupa komik. Komik sendiri adalah gambar-gambar, serta lambang-

lambang lain yang terjuktaposisi dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi, dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya (McCloud, 2005 : 6). Dari definisi komik tersebut dapat diketahui bahwa komik dapat memberikan informasi sama hal nya dengan buku, akan tetapi jika melalui komik, informasi yang diberikan akan lebih menarik daripada buku, karena pada komik lebih terdapat banyak gambar, tidak seperti buku yang hanya terdapat tulisan saja.

Berbanding terbalik dengan komik, Alkitab merupakan sebuah buku penting yang terlihat tidak menarik karena sangat tebal dan hanya terdapat tulisan saja. Sebagai umat kristiani penulis sadar tentang pentingnya Alkitab bagi kehidupan rohani kita, banyak sekali cerita-cerita yang dapat dipelajari didalamnya. Salah satu cerita yang menarik untuk dibahas adalah cerita tentang Musa. Kisah Musa sangatlah terkenal karena ia menerima batu yang bertuliskan tentang 10 perintah Allah yang sangat terkenal, selain itu ia mampu membawa keluar bangsa Israel dari perbudakan Mesir dengan membelah Laut Merah. Jika membaca kisah ini pada Alkitab mungkin sebagian orang akan sulit untuk mengimajinasikannya, terutama pada anak-anak yang masih kecil, untuk membacanya saja mungkin akan malas, karena tulisannya yang terlalu banyak dan Alkitab bukanlah buku yang sering dijamah oleh seorang anak-anak .

Masalah ini mungkin sederhana, tetapi sebagai mahasiswa desain komunikasi visual penulis merasa ingin untuk memecahkan dan memberikan solusi tentang hal ini, dengan membuat sebuah komik bertemakan cerita

Alkitab yang dapat diminati oleh anak-anak. Dengan memindahkan cerita dalam Alkitab ke sebuah media baru berupa komik yang merupakan salah satu media yang sangat diminati anak-anak saat ini, pembaca komik akan lebih banyak mendapatkan manfaat, yang pertama dari segi hiburan, pembaca akan merasa terhibur dengan gambar-gambar yang ada pada komik, dan yang kedua dari segi rohani, para pembaca dapat secara tidak langsung menambah ilmu pengetahuan serta kerohanian mereka.

B. Rumusan Masalah

Bagaimanakah bentuk rancangan buku komik Musa berdasarkan Alkitab sebagai media edukasi rohani kepada anak (usia 8-12 tahun)?

C. Tujuan Perancangan

Untuk merancang suatu buku komik Musa berdasarkan Alkitab sebagai media edukasi rohani kepada anak (usia 8-12 tahun) sejak dini sehingga kelak dapat menjadikan mereka anak-anak yang lebih baik serta dapat meneladani sikap-sikap yang diajarkan pada komik Musa ini.

D. Batasan Masalah

1. Karya perancangan berupa buku komik yang kisahnya didasarkan pada cerita dalam Alkitab dan juga sejarah.
2. Target *audience* dalam perancangan ini adalah anak-anak usia 8-12 tahun.

E. Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan dari komik adalah sebagai berikut:

1. Bagi anak-anak

Dengan adanya perancangan komik ini diharapkan anak-anak dapat mengerti tentang cerita tentang Musa dan memahami pelajaran di dalamnya sehingga anak-anak dapat mengenal Alkitab lebih dini.

2. Bagi orang tua

Dengan adanya perancangan komik ini diharapkan orang tua dapat mengajar dan membimbing anak tentang pentingnya edukasi rohani sejak dini agar anak-anak mereka kelak dapat menjadi pribadi yang lebih baik.

3. Bagi Ilmu pengetahuan

Dengan adanya perancangan komik ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan lebih dalam bidang komik,

serta memberikan referensi baru bagi perancangan-perancangan yang sejenis lainnya.

4. Bagi Penulis

Dengan adanya perancangan komik ini diharapkan mahasiswa dapat menganalisa dan mengumpulkan data-data yang dibutuhkan serta dapat mengaplikasikannya dalam sebuah komik.

F. Metode Perancangan

1. Data-data yang dibutuhkan :

Dalam penelitian ini dibutuhkan 2 data, yakni data primer dan data sekunder

a) Data Primer

Data Primer disini dapat berupa data mengenai isi Alkitab itu sendiri, data ini dapat diperoleh dengan cara wawancara kepada orang yang mengerti lebih lanjut tentang Alkitab.

b) Data Sekunder

Data sekunder disini dapat diperoleh dari studi pustaka dari buku-buku lain maupun sumber-sumber lain yang dapat bermanfaat sebagai referensi dan juga pembanding .

2. Metode Pengumpulan Data

Ada beberapa data yang dikumpulkan melalui beberapa sumber dan diharapkan dapat membantu proses perancangan ini.

Data-data tersebut dapat dikumpulkan melalui :

a) Penelitian Pustaka

Menggunakan sumber-sumber data pustaka sangatlah diperlukan, dalam perancangan ini sumber data yang digunakan adalah Alkitab, karena komik ini dibuat berdasarkan Alkitab, selain itu dilengkapi juga karya tulis, artikel, dan buku-buku sejarah mengenai masa itu.

b) Observasi

Observasi dilakukan pada komik rohani yang telah ada (*Super Bible* dan *Holy Comic*) dan komik non-rohani (*One Piece*, *Kambing Jantan*, *Si Juki*) sehingga dapat diketahui batasan-batasan antara keduanya.

c) Pertautan

Pengumpulan data melalui internet juga sangat membantu dalam proses perancangan. Dalam hal ini mencari data-data visual terkait dengan cerita Musa akan sangat diperlukan, dengan adanya internet akan sangat memudahkan pencarian data-data tersebut.

d) Wawancara

Wawancara dilakukan untuk menambah data yang diperlukan supaya data dapat lebih akurat, wawancara sendiri dilakukan kepada orang-orang yang mengerti lebih lanjut tentang isi Alkitab seperti pendeta dan lain-lain.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen atau alat yang dibutuhkan dalam perancangan ini antara lain adalah :

- a) Data Visual akan didapat saat melakukan studi pustaka dan juga observasi, hasilnya dapat berupa foto-foto dan juga gambar-gambar yang berhubungan dengan perancangan ini akan diperoleh dengan menggunakan *handphone* Asus Zenfone5, laptop Asus N46VZ, *flashdisk* Toshiba dan juga *scanner* HP.
- b) Wawancara dengan orang-orang yang lebih mengerti tentang isi Alkitab dapat menambah informasi diperlukan, maka diperlukan catatan dan juga perekam dalam proses wawancara.

4. Metode Analisis Data

Metode yang digunakan untuk menganalisis data dalam perancangan ini adalah menggunakan analisis 5W+1H. Metode ini digunakan karena dapat membantu menganalisis detail dari data yang dibutuhkan dalam membuat perancangan komik ini.

Setelah analisis dilakukan maka akan didapatkan detail-detail cerita Musa yang dibutuhkan dalam perancangan, sehingga akan dapat membantu proses perancangan dan dapat menghasilkan komik yang baik.



G. Sistematika Perancangan

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Perancangan
- D. Batasan Masalah
- E. Manfaat Perancangan
- F. Metode Perancangan
- G. Sistematika Perancangan
- H. Skematika Perancangan

BAB II IDENTIFIKASI DATA DAN ANALISIS

- A. Tinjauan tentang Komik
- B. Tinjauan tentang Alkitab
- C. Tinjauan tentang Media Edukasi
- D. Tinjauan tentang Rohani
- E. Review Komik Alkitab
- F. Tinjauan Buku Komik Musa Yang Akan Dirancang
- G. Analisis
- H. Kesimpulan dan Usulan Pemecahan Masalah

BAB III KONSEP PERANCANGAN

- A. Tujuan Kreatif
- B. Strategi Kreatif
- C. Program Kreatif

BAB IV DATA VISUAL, STUDI VISUAL DAN PERANCANGAN

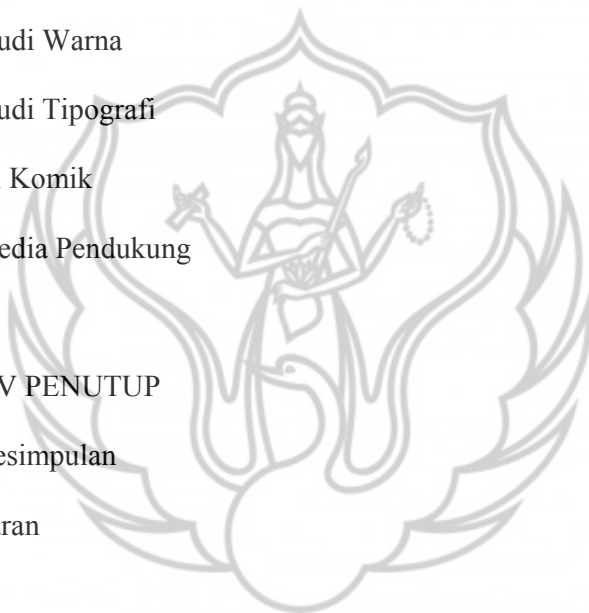
- A. Studi Visual
- B. Studi Warna
- C. Studi Tipografi
- D. Isi Komik
- E. Media Pendukung

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



H. Skematika Perancangan

